

形式分析による MSSM の理解

—— 思春期 2 事例における検討を通して ——

今 田 雄 三

(キーワード：MSSM, 表現, 形式分析, 治療関係, 思春期)

1. はじめに

筆者は、昨年度の本紀要において MSSM (交互ぐるぐる描き物語統合法：山中, 1984) に関する文献研究を行った (今田, 2008)。その中で MSSM の発案者である山中 (1998) が, MSSM を面接に用いる意図について, 「まさに日常空間において苦痛や症状や病的な強迫などにがんじがらめになって, ほとんど遊び空間を失っているクライアントに, 「ゆとり」を取り戻すことこそが意図されているのであり, 解釈はほとんど意図していない」と述べていることを紹介した。また山中は, MSSM をとおしてクライアント (以下 CI) を理解するには, ユング派の夢分析や箱庭療法におけるセラピスト (以下 Th) の姿勢が援用可能だと示唆していることにも触れた (山中, 1993a)。MSSM の事例研究論文は過去にいくつも発表されているが, 山中が上記で指摘したような技法上の特性の故か, あるいは事例研究の報告者が夢分析や箱庭療法などのイメージを媒介とした技法に通じている場合が多い故か, 「勘所を直観的にピタリとおさえた考察がなされている」という印象を受けるのだが, 時に一種の「名人芸」のように感じられなくもない。MSSM はさまざまな技法の集大成的な要素を持つ技法であるだけに, 特に初心者にとっては「どの点を」「どのように」見立てていくのかについて何らかの手がかり, 筋道のようなものが示されていることが必要であるように思われる。

ところで岸本 (2005) は, MSSM から発展させた技法である d-MSSM の治療的要因について, スクリブルやスクイグル, MSSM にも共通する部分も多いと前置きしつつ, 以下の 5 点が見立ての上で参考になると述べている。①分割の仕方。②グルグル描きの仕方。③投影ができるかどうか。④物語が作れるかどうか。⑤投影されたアイテムや物語の内容。そして「大体①から④までは, 番号が若いところで止まるほど病態水準が深くなる傾向があるといっているだろう。」と指摘し, ⑤については, 「アイテムが物語の中でどう使われるか」といったように, 「アイテムと物語とを統合的に把握することで, より多面的な見立てが可能となる。それは病態水準の見立てだけではなく, 治療経過の見立てにも活かせる。つまり, 初回だけで終わるものではなく, 経過中絶え間なく行われるのである。」と述べている。さらに「⑤の内容的側面の方に治療者の目が向きやすいが, 内容的なことを解釈する前に, ①から④に挙げたような形式的な側面に目を向けておくことが大切であることを強調しておきたい。」と述べている。この岸本の指摘は非常に重要かつ有意義であると思われる。そこで今回はこの岸本の観点を援用しつつ, 筆者が面接を担当した MSSM の思春期の 2 事例について, 主に形式的な側面を中心に改めて検討を試みることにしたい。

なお本論文は決して「MSSM の解釈のマニュアル作り」を意図するものではない。初学者が本論文を参考に出发し, いずれただ形をなぞるのではなく, 自分なりの見方・感じ方を身につけていく上での一つのステップとして活用されることを期待するものである。また, 一定の経験により「自分なりのスタイル」を身に付けた筈の Th がその実「器用貧乏の習い性」に陥っていないか, という自戒をも含めての作業であることを率直に表明しておきたい。そしてその先に「面接における MSSM の活用の在処」もおぼろげに見えてくることを期待したい。

2. 方法と対象

(1) 方 法

筆者が面接において MSSM を用いた 2 事例に対し, 岸本 (2005) の提示した観点到に依拠しつつ, MSSM を用いた見立ての作業を試みる。なお, 岸本の提示した項目は①分割の仕方, ②グルグル描きの仕方, ③投影ができるかどうか, ④物語が作れるかどうか, ⑤投影されたアイテムや物語の内容, の 5 項目であるが, 本論文では筆

者によって項目の修正および追加を行い、以下のとおり形式分析 7 項目、および内容分析 3 項目に関して検討を行うこととした。

1) 形式分析

- ①分割の仕方, ②サーバーとレシーバーの順, ③ぐるぐる描きの仕方, ④投影の仕方, ⑤物語の作り方, ⑥連想および言語的交流の様子, ⑦所要時間

2) 内容分析

- ①投影されたアイテムの内容, ②物語の内容, ③アイテムと物語との統合的把握

(2) 対 象

筆者が MSSM を面接に用いた思春期の 2 事例を対象とする。なお、事例に関する臨床背景の提示は最低限に留めている。

1) 事例 A

15歳, 男性。自己臭症状のため不登校状態となっていたが, 約 1 年の MSSM を用いた面接により症状がほぼ消失し, 復学に至った事例である (今田, 2005)。本論文ではその経過を以下のように便宜的に 1～4 期に分けた。巻末に MSSM で描かれたアイテムの一部と物語全てを提示しておく (巻末資料 1 を参照)。

第 1 期	導入期	MSSM(1)～(10) : MSSM の導入と関係づくりの時期
第 2 期	展開期	MSSM(11)～(25) : 治療関係の進展の時期
第 3 期	深化期	MSSM(26)～(35) : 内的な課題の表現が深まった時期
第 4 期	終結期	MSSM(36)～(42) : 現実に向けての準備の時期

2) 事例 B

16歳, 女性。神経性無食欲症で長期にわたり複数の担当者により治療を受けてきた。その間の 1 年弱, 筆者が MSSM を取り入れた面接を行ったものである。本論文では MSSM を用いた時期の経過を以下のように便宜的に 1～4 期に分けた。巻末に MSSM で描かれたアイテムと物語の一部を提示しておく (巻末資料 2 を参照)。

第 1 期	導入期	MSSM(1)～(9) : MSSM の導入の時期
第 2 期	動揺期	MSSM(10)～(19) : 規則違反などが頻発した時期
第 3 期	自省期	MSSM(20)～(32) : 体力低下を自覚し治療への動機づけが強まった時期
第 4 期	展開期	MSSM(33)～(39) : MSSM が面接での役割を終えた時期

3. 2 事例の MSSM にもとづく事例の理解

本項では先に提示した項目に従い, 事例 A,B それぞれについて面接時の実際の様子を提示する。

(1) 事例 A の MSSM における特徴

1) 形式分析

①分割の仕方

ほぼ毎回, 同じ形に 6 コマに分割している (例: 図 1)。なお第 1 期の MSSM(2)では 6 コマだが別の形に (図 2), MSSM(4)では 8 コマに割ったこともあったが (図 3), それ以降は全て同じパターンで分割している。

②サーバーとレシーバーの順番

ほとんどの回で, 1 コマ目は「Th のぐるぐる描き」→「CI の投影」というパターンから入っている。この順番が逆転しているのは第 2 期の途中までに限られており, MSSM(2), (3), (5), (9), (12), (13)の計 6 回であった。つまりコマ割りと同様, パターンが定着するとそれが維持される傾向がみられた。

③ぐるぐる描きの仕方

第 1 期には直線的, 鋭角的なぐるぐる描きをすることが多かった。第 2 期以降は筆記体の「e」のような形で交差する曲線を描くことも多くなった。第 4 期には螺旋状の曲線も見られるようになった (図 4)。

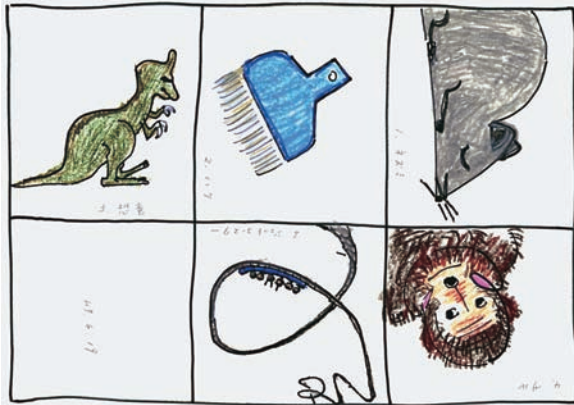


図1 事例AのMSSM(6)

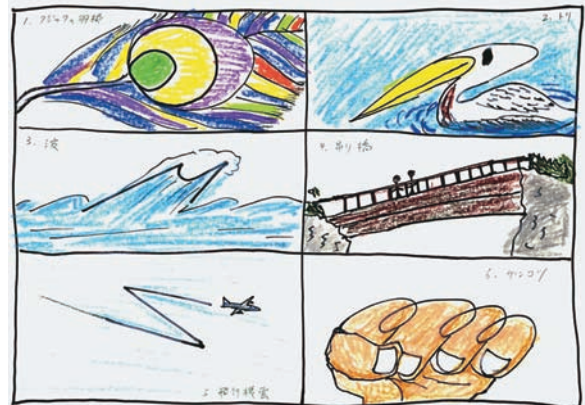


図2 事例AのMSSM(2)

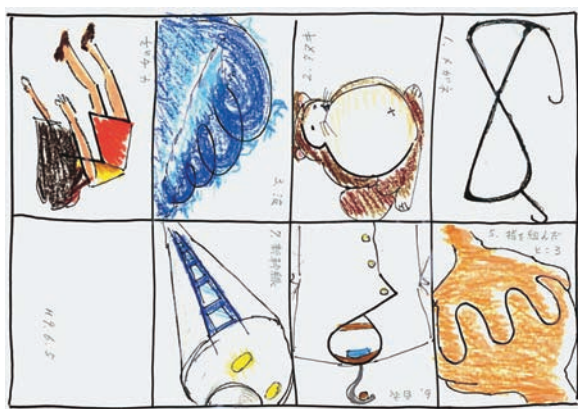


図3 事例AのMSSM(4)



図4 事例Aのぐるぐる描きの例（模写）

④投影の仕方

Th のぐるぐる描きにCI が投影出来ないことは一度もなかった。ぐるぐる描きに投影して何かを連想するまでの時間は比較的早い（1～2分程度）のだが、構想を絵に起こし、彩色するには入念に時間をかけていた（1コマあたり5分から10分弱）。絵を描くことは好きであったこともあり、特徴をつかんで巧みに描く。力を込め、厚塗り気味に彩色するのが特徴であった（例：図5, 図8）。

⑤物語の作り方

物語が作られたのは第2期以降に限られており、MSSM(15), (21), (25), (34), (40)の計5回しか作られていない。ただしCI が物語作りを拒否していたのでも、いい加減に取り組んでいる訳でもなく、しばらく真剣に各コマの絵に視線を落として真剣に考えている様子なのだが、最後には「(物語は) 思い浮かびません…」と答えることがほとんどであった。各コマの絵に相互にかなり関連性があり、容易に物語が作れそうな回でも作られていないことがある。物語が出来た回には、「出来ました」とTh に告げると、その話を語るのではなく、黙々と空いているコマに自分で記入していく形式を毎回取った。物語の記述は詳細かつ長大であり、時には書ききれないため画用紙の裏面に記入することもあった。

⑥連想および言語的交流の様子

その回描かれたものについて自発的に連想を語ることは少なかった。Th から質問すれば場合によっては連想を口にすることもあったが、総じて口数は少なく、言語を通しての交流は活発とは言えなかったが、第4期頃には多少作品に関しての言語的なやりとりが増えてきている印象を受けた。

⑦所要時間

経過時間を気にする様子はあまりなく、じっくりと取り組む。MSSM 全体でほぼ面接時間一杯、50分弱を費やすことが大半であった。

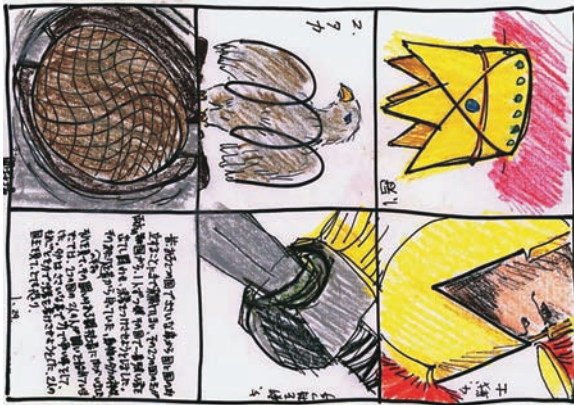


図5 事例 A の MSSM(34)



図6 事例 A の MSSM(15)

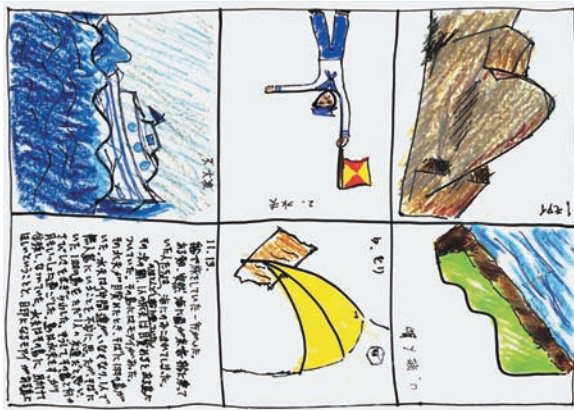


図7 事例 A の MSSM(25)

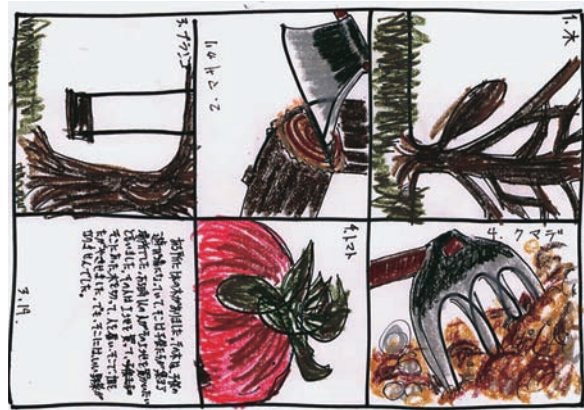


図8 事例 A の MSSM(40)

2) 内容分析

①投影されたアイテムの内容

CI が投影したものの中で、多かったのは遊びやスポーツに関するもの（計28コマで描く）、生き物（計23コマで描く）、乗り物（計16コマで描く）などであった。なお第1期では人は身体の一部のみでしか描かれなかったが、第2期以降では全身が描かれるようになった。また、遊びやスポーツに関するものが描かれることが多くなったのも第2期以降であった。

②物語の内容

物語1, 2, 3は、「困窮した者が手助けをしてくれる者と出会い、状況を打開して救済される」というストーリーであるという点で共通している。物語4, 5では趣を変えて、「対立がいかにも止揚され得るのか」ということへの模索がテーマだったように思われる。

③アイテムと物語との統合的把握

MSSM(15)でCI が描いたアイテムである「うたを歌う人」の口元から（本来目には見えない筈の）歌声が発せられているのが描かれており、それが物語では「自分の中から発せられる力強く肯定的なもの（＝歌）が聴衆を魅了する」という形で用いられていることは、CI の自己臭という症状がその後消退していくことを予感させる表現であったと感じさせる（図6）。また MSSM(25)では珍しく描画の段階から物語の構想がほぼまとまっており、最後のコマに物語の進行上必要なアイテムを描き込んでいる（図7）。MSSM(34)では非常に力強く厚塗りされて描かれた各アイテムと、ストーリーの緊迫感と非常にマッチしているように感じられた（図5）。MSSM(40)では、CI が植物を描き、Th が開墾の様子を描いているが、物語は開墾が失敗したところで中断するという形を取っている（図8）。

(2) 事例 B の MSSM における特徴

1) 形式分析

①分割の仕方

毎回、ほぼ同じ形に 6 コマに分割しており、コマの形やコマ数に変更されることは一切なかった(例：図 9)。

②サーバーとレシーバーの順

第 1 期から第 3 期の後半まで、具体的には MSSM(1)~(30)の全ての回で、1 コマ目は「Th のぐるぐる描き」→「Cl の投影」というパターンから入っている。その後、第 3 期の後半から第 4 期において、具体的には MSSM(31), (32), (33), (35), (39)の計 5 回の回ではこのパターンが逆転し、1 コマ目が「Cl のぐるぐる描き」→「Th の投影」という順に変化している。要するにコマ割りとは違って、「定着したパターンが途中から変化する」という現象が生じている。

③ぐるぐる描きの仕方

比較的小さめに、単純で幾何学的な線を描くことが多かった。正方形「□」や正三角形「△」などの閉じた図形として描かれる場合があったのが特徴である(図10)。

④投影の仕方

Th のぐるぐる描きがなされると、ほとんど間をおかずに連想が働いているようですぐに描き始めることが大半であった(30秒~1分以内)。どちらかという大づかみであっさりした表現である。彩色もサッと塗って終わる感じがかったが、第 4 期になるとそれまでより力を込めて塗るようになっている(ただし、これには事情によりそれまでとは使用する画材が変わったことの影響もあると思われる)。

⑤物語の作り方

全ての回で物語が作られた。MSSM の全部のコマで絵が仕上がると、しばらくながめたあと「できました」と言い、口述で物語を語った。物語は総じて短いもので、語り口は簡潔であっさりしており、時に登場したものを羅列的につなげたような印象を受ける場合もあった。第 1 期から第 3 期では、Cl が語った物語を Th が最後のコマに記録していたが、第 4 期には Cl に自分で記入するようにしてもらっていた。つまり、Th 側からの働きかけによりそれまで一定していた形式を変化させたことになる。

⑥連想および言語的交流の様子

その回描かれたものについて自発的に連想を語ることが少なかった。Th から質問しても曖昧で漠然とした連想で終わることが多かった。第 1 期から第 3 期までは総じて口数は少なく、言語を通しての交流は活発とは言えなかったが、第 4 期の後半ではむしろ自分の悩みについて「話したい」という姿勢が出てくると共に、MSSM での交流には飽き足らない感じになり、面接で MSSM が使われることはなくなった。

⑦所要時間

全体に手早く進めていく感じであり、MSSM 全体での所用時間はほぼ20~30分であった。

2) 内容分析

①投影されたアイテムの内容

Cl が投影したもののうち、多かったのは生き物(計33コマで描く)、道具・身の回り品(計21コマで描く)、

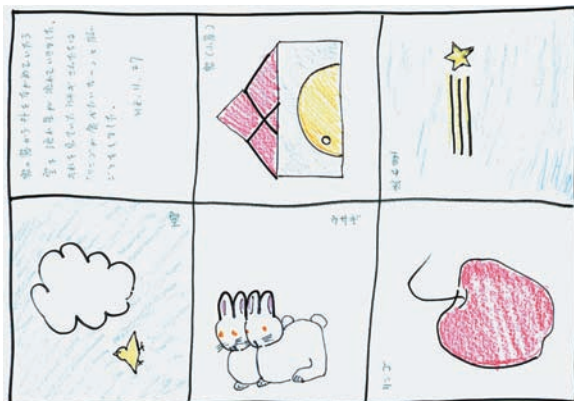


図 9 事例 B の MSSM(11)

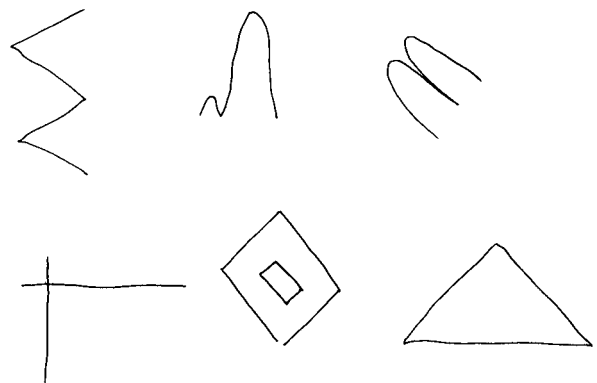


図10 事例 B のぐるぐる描きの例(模写)

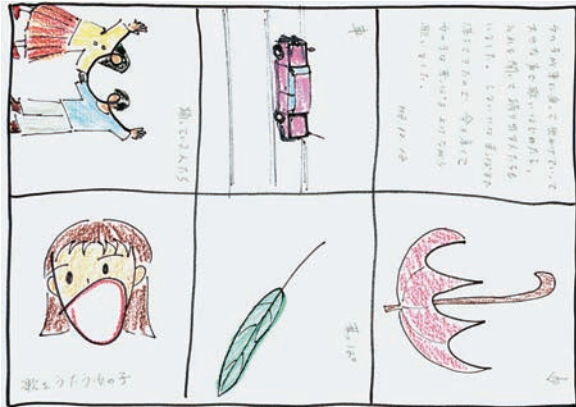


図11 事例 B の MSSM(14)

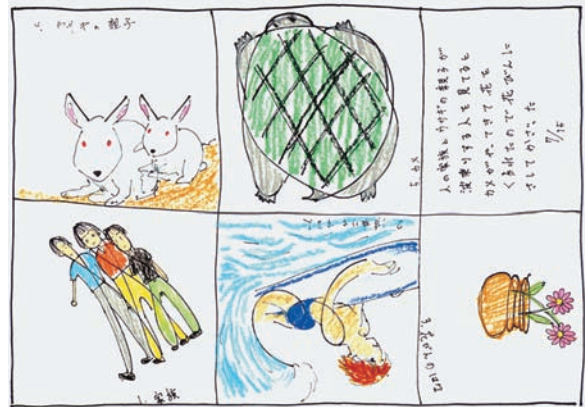


図12 事例 B の MSSM(38)

植物（計13コマで描く）、飲食物（計12コマで描く）、自然現象・自然物（計10コマで描く）などであった。なお人物が描かれるようになったのは第2期に入ってからであり、大半は顔だけを描いていたのが（図11）、第4期の MSSM(38)では唯一3人家族の全身像が描かれた（図12）。

②物語の内容

第1期には、たとえば MSSM(2), (6)などで「食べる＝食べられる関係」という強い緊張・葛藤が表現されている。第2期に入ると MSSM(10)～(12)のような静かな印象のものや、あるいは MSSM(16)～(19)のように「皆で何かする」「何かを食べる」という物語が多くなる。第3期には MSSM(21), (23), (26)～(28)のように男の子が主人公となり活躍するものが増え、また MSSM(23), (24), (28), (31)のように複数の動物が登場し、争ったり駆け引きをする物語もみられるようになる。第4期では MSSM(33), (34)のように主人公の意志や主体性が感じられる内容や、MSSM(36), (37), (39)のように希望や救済がもたらされる内容が多くみられるようになった。

③アイテムと物語との統合的把握

全期間を通して、「物語の最後に唐突に飲食物が登場する」というパターンが繰り返されたのが、この CI に特徴的な表現だと思われる。ただし、第1期から第2期には、物語の中で飲食に関わる感情がほとんど表現されていなかったのに対し、第3期以降では、MSSM(66)の「うれしくってみかんを食べた」といった感情表現も見られるようになっている。また第2期に入ってから大きく人物の顔が描かれるようになり（図11）、自己主張する主人公が活躍する物語が何度も作られる。

4. 考 察

この項では、前項での事例に関する記述を元に、事例の見立ての実例を示すとともに、他の事例の理解に際して援用可能な点についても考察し出来るだけ言及していくことにする。

(1) 各項目ごとの考察

1) 形式分析に関する考察

①分割の仕方

事例 A, B とともにほぼ毎回、同じ形に6コマに分割しているが、過去の MSSM に関する論文に掲載されている MSSM の作品を改めて見てみると、この2事例と同じパターンでコマを分割している場合が非常に多いことに気がつく（老松・三輪, 1994/山中, 1998/山中, 1999ほか）。この割り方だと各コマがほぼ同じ大きさの正方形に近い形となり、「収まりがよい」感覚が得られやすいのかもしれない。あるいはこのパターン以外でも、4コマ・8コマなどの偶数個に割っている事例が多いように見受けられた（老松, 1993/岩宮, 1997ほか）。

山中 (1993) は「リジッドに新聞の4コママンガのようなきちとした枠をかく人もあるが、少年少女たちは、劇画や最近の漫画の影響で、なかなかダイナミックなコマどりをするものが多い」と述べているが、筆者も演習授業で MSSM+C を大学院生に体験してもらった際には、確かに四角いコマで同じ形に単純に割っていく例はむしろ少なく、斜めの線や曲線なども使われ、非常に凝ったコマ割りがなされる場合が多いという印象を持っており、こうしたダイナミックなコマ割りは非臨床例においては創造性の発露として表現されやすいのかもしれない。一方、臨床例において CI がコマ割りの際に安定感のある無難な形式で行い、さらにはいったん形式が定ま

ればそれをパターン化させることで、より安定し守りの感じられる枠組みの中で自己を表現することを助けることも、MSSM という技法の利点として働いていると思われる。

なお、今回自験例のコマ割りを子細に振り返ることで、岸本（2005）が創案した d-MSSM において、必ず 5 コマという「割り切れない数」でコマ割りをするように決めていることは、「ゆらぎ」や「駆け引き」を治療関係において賦活する上での仕掛けとしてかなり大きな意味を持っているのであろうと改めて実感されたことを付け加えておきたい。

②サーバーとレシーバーの順番について

事例 A では「パターンが定着するとそれが維持される」傾向がみられた一方、事例 B では「定着していたパターンが途中から崩される」という正反対の現象がみられている。この 2 つの現象は共に治療関係に関連して生じたものであろう。つまり事例 A に関しては、この現象は治療関係が醸成するまでの試行錯誤であったと思われる。そして事例 B に関しては、定着したパターンの元でそれなりに安定した（同時にやや距離があった）治療関係が維持されていた状態から、より積極的な言語面接への移行が希望されたことと同時進行的な現象であるように思われる。このことは MSSM において、治療関係の変化がサーバーとレシーバーの順番の変化という形としても反映される可能性を示唆しているのではないだろうか。殊に事例 B におけるパターンの変化に関しては、今回見直してみても、当時筆者がこの点に関しての見立てに関しては注意が不十分であったように思われ、反省させられた。

③ぐるぐる描きの仕方について

MSSM におけるぐるぐる描きの描線について、最近藤内（2008）の研究が発表されている。それによれば、青年期後期の非臨床群を対象に、尖った描線に対する投影するまでの反応時間が、ぐるぐるした描線に比べ優位に遅くなり、また被験者は尖った描線を見ると、窮屈さや緊迫感を感じる場合が多いことを実証的に示している。また後藤・中井（1983）の誘発線法の創案において、パターン 2 の図形(2)は先端の尖った山を 3 つ連ねた形であるが、連続性と新奇性（衝撃性）を兼ね備えており、攻撃性の露出がなされることがあるとされている。ただしこれらの知見はあくまでぐるぐる描きの描線がそれを見る者（投影する者）に与える心理的影響に関する点である。ぐるぐる描きの描線に描き手の心理状態がどのように反映されるかについては、松瀬（1995）によるなぐり描き法の描画特性に関する病理指針の作成についての論文があるものの、人格面や感情面とぐるぐる描きの描線の表現との関連についての一般的な研究そのものは今回見つけられなかった。よってここでは中井（1977）がスキグルに関する論文の中で、「治療者の陰性転移は、治療者が描線を描く時にも分る。イジワルな線、挑発的な線が出来てしまうものだ。」と指摘していることを援用し、まずは Th が Cl の描線をながめ、「こういう線を描いたのには、Cl のどういう心境が背後にあるのだろう」というナイーブな発想からまずは出発し、知見を積み重ねていくことが必要だろう。いずれこの観点についての実証的な研究が行われることを期待したい。

④投影の仕方について

事例 A,B ともぐるぐる描きへの投影が出来なかった回はなかった。筆者が先に指摘した通り、ぐるぐる描きへの投影という作業は決して万人にとって快い体験ではなく、非臨床群においても「気持ちが悪い」「疲れた」という反応を生み出す場合が決して少なくない（今田，2008）。その点では A,B とも本来は意味をなさない描線の刺激をきっかけに無意識に退行するという作業に対しては抵抗がなく、スキグル技法には向いていたということになるだろう。

また、A の描きぶりからは几帳面でやや強迫的だが芯の強さを秘めた彼の人柄が、B の取り組む姿勢からは頭の回転が早く器用だがどこかあっさりしすぎていて「つかみどころがない」と周囲から見られがちであったことなどが、よりビビッドに Th に伝わってきたことが印象的であった。こうした非言語レベルでの交流こそが描画法を用いた面接でのメリットであるの言うまでもないだろうが、改めて強調しておきたい。

⑤物語の作り方について

A の場合は、全 42 回中 5 回しか物語を残していないことが最大の特徴である。恐らく A の几帳面さや強迫性、あるいは完全癖に近いような傾向がそれを助長していた可能性は少なくない。要するに「何かこう、ピタッと決まった感じで物語を作れない限り、中途半端なものは表に出したくない」という思いが働いていた可能性がある。大槻（2000）は、強迫症の治療に MSSM を用い、MSSM の物語作りにおける「とりとめのなさ」を通じて強迫症状が緩和されたと思われる事例を報告しているが、事例 A の場合には MSSM の物語作りの「とりとめのなさ」すらも容認したくないという頑なさがあったように思われる（ただし筆者は A のそうした面が苦手であった訳ではなく、十分に面接の中で共有できるものと感じていた）。そういう彼が第 3 期以降の物語 4, 5 では「途中ま

ですけど」と前置きして、「未完であることがむしろ強い印象を相手に与える」タイプの物語を残しているのは意味深長であり、筆者としてはそこに彼の不器用ではあるが透徹して「自分の物語」を生み出そうとしている姿勢を感じ、ある種畏敬の念を持って立ち会っているという心境であった。

事例 B に関しては、周囲からは「つかみどころのない」「関係が取れているという感じがしない」という印象を持たれがちな CI であった。そうした B に対し MSSM を導入したことの意味としては、第 3 期までは「描画や物語という媒介物を共有出来たからこそ Th は CI と一定の関係を取り得た」という功の面が強く出ていたが、第 4 期になると「両者の間に MSSM という媒介物があるが故に疎外されてしまう」という罪の面が強まってきたのではないかと、今にして感じられる。なお中井（1986）の指摘する通り、一組の治療関係の中で意味を持って表現され得る作品の数には一定の限界（40 枚程度）であると述べていることが図らずも実証されているように感じられて感慨深い。

⑥連想および言語的交流の様子について

事例 A、B とも「描画を手がかりにして連想が広がり、会話が活発に続く」というタイプではなく、描画や物語作りの表現を通して無意識内は活性化されていったものとは感じられたが、それを手がかりとして会話のやりとりの中でふくらませる、という作業は基本的にはあまり活発とはならなかった（事例 A の第 4 期では幾分か行えるようになったが）。ただし非言語レベルにおいて Th が CI の表現からさまざまな刺激を受け、また CI においてもそうであったという実感がある。ちなみに岸本（2005）が「(Th と CI が) 一緒に洞窟に入って暗い世界から何か見えてくるものを形に表していく」というアナロジーで MSSM における投影と Th と CI の関係性を説明しているが、確かにそのような感覚に近いものが体験されていたのかもしれない。

⑦所要時間について

経過時間を気にすることなくじっくり取り組む A と、（時に「引っかけがなさすぎる」と感じる程に）スムーズに仕上げていく B は好対照であり、案外この項目に関しても CI 各々の個性が色濃く映し出されるのではないだろうか。なお、両者とも毎回の所要時間はほぼ一定していて、症状の解消や治療への動機づけの高まり等の影響を受けていないことも興味深い。あるいは所要時間は CI の気質に近い要素によって規定されるものなのかも知れない。

2) 内容分析に関する考察

今回は主に形式分析を中心に検討するのを目的としており、内容分析に関しては今回若干の示唆を行うのに留める。今後機会があれば詳細な考察を行いたい。

①投影されたアイテムの内容について

事例 A は遊びやスポーツに関するもの、生き物、乗り物などが多く、思春期の男子としては妥当なモチーフであると思われる。ただし元来どちらかといえばインドア派であり、当時は外出の頻度も少なくなっていたことを考え合わせれば意外にアクティブなアイテムが数多く描かれていたのはやや意外であり、彼の内的なポテンシャルの高まりが示唆される。

事例 B は生き物、道具・身の回り品、植物、飲食物、自然現象・自然物の順で多く描いている。上記事例 A と比較すると「生き物」以外は共通していないが、思春期女子が好んで取り上げるアイテムとしてはこれも妥当な内容であろう。なお「飲食物」が多いことは、摂食障害の事例においては容易に了解出来ることであるが、それを病理的な表現の指標に留めるのではなく、MSSM の物語の中でどのように取り扱われているかを細心に捉えていくことで CI の理解を深めることに役立てる態度が求められるだろう（岸本，2005）。

また両者において、MSSM が面接の中で定着していった第 2 期に入ってから、新たに頻繁に登場するようになった表現（A なら人物の全身像や遊びやスポーツに関する表現、B なら人物の顔が大きく描かれるようになったことなど）があるのも共通しており、Th はそうしたアイテムの登場にしっかりと注目し関心を持って受け止めていく必要がある。

②物語の内容について

上述の通り、A の物語は二つのパターンに大別された。B の物語には最後に唐突に食べ物が登場する、というパターンの繰り返しが多かった。個人が作り出せる物語のパターンというものはそう多くないのかもしれない、MSSM においてはあまり物語が外見上ドラスティックに変化することはむしろ稀な事態なのかもしれない。ただし次項で述べるように、同じ構造や枠組みの物語であっても、ディテールや肉付けにおいてはかなりの印象の違いを持った物語として表現されることがあり、その点にこそ注目すべきではないだろうか。

③アイテムと物語との統合的把握について

上述の通り、MSSM においては物語のパターンや構造そのものの変化が頻繁に生じる訳ではなく、ほぼ似通ったパターンをなぞっていたり、お決まりのアイテムや登場人物が出てきていることが多いのかもしれない。ただし物語中でのアイテムの扱われ方や、登場人物同士の関係性、感情表現に関する微妙な変化を注意深く感じ取り、そこ CI の内面での変化を示唆する表現がなされていないかどうか Th は心を砕く必要があるのではなかろうか。たとえば事例 A であれば物語 1 から 2, 3 へと登場人物の感情表現や、登場人物間の関係性についての表現が深まり、物語としての肉付けがしっかりと行われている印象を受ける。事例 B についても、食べ物に関わる感情表現の変化や（無感情から肯定的な感情へ）、登場人物の関係性の変化（強い者が弱い者を圧倒する関係から、一緒に何かをする関係、対等な競いや駆け引きの関係を経て主人公の主体的な関わりへ）などがしっかりと表現されているように思われる。こうした観点は Th 側にとって非常に関心を惹きやすいものであり、従来から事例報告においてもこの点に注目して考察されている場合が多いようである。

(2) まとめ

山中（1984, 1990ほか）や老松ら（2003）が指摘するように、MSSM は幾重もの枠組みを備えた守りの強い技法である。CI はそれらの枠組みを自分に馴染むパターンに固定し、より強固な守りの中で自己のイメージを表現・展開・深化させていくことが出来る。そして時には、「お決まりのパターン」を見つけていくプロセスや、反対にそうした「お馴染みのパターン」が揺らぎ、打破されていくといった、表現の形式の変化の過程に Th と CI の関係性が鮮明に映し出されるという場合があることを報告した。

また、MSSM の描画や物語などの表現については、外面的な変化の出現の有無や強弱のみに着目するのではなく、一見同じようなパターンの繰り返しの中にあって、関係性や感情表現などの些細な変化に対して Th が敏感であることの必要性についても触れた。

5. おわりに

以上、岸本（2005）の観点を援用して筆者が再構成した項目により、主に形式分析の観点から思春期 2 事例の MSSM の表現を検討し、若干の考察を行った。その中で MSSM の表現の見方、受け止め方に関してのいくつか提起を行ったが、まだまだ論じ尽くせない点が多い。また、MSSM が交互法であるという特性上、Th 自身が MSSM の枠組みをどのように感じ、それに対してどのように反応しやすいのか（たとえば、決まったパターンを維持したくなるのか、目先を変えてみたくなるのか）といった点についても論じてみる必要がありそうに思う。

文 献

後藤多樹子, 中井久夫 “誘発線” (仮称) による描画法 幻術療法 14 1983 51-56.

今田雄三 MSSM にみるこころの変容 — 自己臭恐怖の思春期事例から — 箱庭療法学研究 18(2) 2005 19-33.

今田雄三 MSSM の実践的活用のための展望—文献研究・臨床心理士養成における授業実践・および事例検討への新たな観点の導入— 鳴門教育大学研究紀要 23 2008 209-226.

岩宮恵子 イニシエーションの過程としてみた治療場面 — 摂食障害の少女の思春期体験と「かぐや姫」イメージ — 箱庭療法学研究 7(2) 1994 3-14.

岩宮恵子 生きにくい子どもたち 岩波書店 1997.

岸本寛史 d-MSSM (double Mutual Scribble Story Making) 法の治療的要因の検討 学園の臨床研究 4 2005 31-44.

増澤菜生 非言語療法に関する研究 — ナラティブを生み出す三項関係と MSSM — 現代社会文化研究 41 2008 45-62.

松本真理子 Squiggle をとおしてみた描画と言語に関する一考察 心理臨床学研究 10 (1) 1992 53-66.

松本真理子 スクイグル・ゲームにおける「サーバー」と「レシーバー」の役割固定と役割交代 — 「揺れるものを怖がる」 女児症例の治療経験から — 臨床描画研究 8 1993 70-84.

松瀬喜治 なぐり描き法の描画特性に関する病理指標の作成 心理臨床学研究 13(3) 1995 241-251.

- 村瀬嘉代子 スクイグルの治療促進的内面過程 臨床描画研究 8 1993 35-50.
- 中井久夫 枠づけ法覚え書 日本芸術療法学会誌 5 1974 15-19.
- 中井久夫 “芸術療法”の有益性と要注意点 日本芸術療法学会誌 7 1976 55-61.
- 中井久夫 ウィニコットの Squiggle 日本芸術療法学会誌 8 1977 129-130.
- 中井久夫 芸術療法ノートより 徳田良仁・武正建一編 芸術療法講座1 星和書店 1979 115-125.
- 中井久夫 相互限界吟味法を加味した Squiggle (Winnicott) 法 日本芸術療法学会誌 13 1982 17-21.
- 中井久夫 — 系統的的精神療法 (方法別にみた精神療法) — 芸術療法 吉松和哉編 精神科 MOOK No.15 精神療法の実際 金原出版 1986.
- 中植満美子 スクイグル法による子どもの描画表現に見られる発達的特徴とその変化に関する研究 心理臨床学研究 25(1) 2007 37-48.
- Naumburg M. Dynamically oriented Art Therapy : Its Principles and Pracice. Grune&Stratton inc.1966(中井久夫監訳, 内藤あかね訳 力動指向性芸術療法 金剛出版 1995).
- 老松克博 交互なぐりがき物語統合合法における治療的な力のありかについて 日本芸術療法学会誌 24 1993 12-19.
- 老松克博, 三輪美和子 薬物療法が精神療法に出逢う場所 挟間秀文監修 症例に学ぶ精神科薬物療法 メディカル・トリビューン 1994 218-222.
- 老松克博, 三輪美和子, 工藤昌孝 絵画療法 発展 (MSSM-C 法) とその事例 山中康裕編著 心理療法ブリマーズ 表現療法 ミネルヴァ書房 2003 49-66.
- 大概一行 強迫症状の軽快に交互なぐり描き物語り統合合法が奏功したと思われる一女性例 — 強迫症状を「忘れておく」ということ — 日本芸術療法学会誌 31 2000 53-59.
- 白石一浩 多様な身体症状と不登校を訴える10歳女児の Mutual Scribble Story Making 法を用いた治療過程 箱庭療法学研究 16(1) 2003 65-73.
- 藤内三加 交互ぐるぐる描き物語統合合法 (MSSM 法) における誘発線の機能について — 青年期後期を対象とした一考察 — 奈良大学大学院研究年報 13 2008 141-150.
- 山中康裕 箱庭療法と絵画療法 佐治守夫ほか編 ノイローゼ — 現代の精神病理 (第2版) 有斐閣 1984 75-91.
- 山中康裕 絵画療法とイメージ — MSSM「交互なぐりがき物語統合合法」の紹介を兼ねて — 現代のエスプリ 275 1990 93-103.
- 山中康裕 コラージュ療法の発展的利用 — MSSM+C 療法の紹介 — 森谷寛之, 杉浦京子, 入江茂, 山中康裕編 コラージュ療法入門 創元社 1993 123-135.
- 山中康裕 個人心理療法 (精神療法) と芸術療法 徳田良仁, 大森健一, 飯森眞喜雄, 中井久夫, 山中康裕監修 芸術療法1 理論編 岩崎学術出版社 1998 39-55.
- 山中康裕 イメージ療法と芸術・表現療法 現代のエスプリ 387 1999 124-130.

【巻末資料1：事例AのMSSM作品と物語の例】

*以下「MSSM ()」の () 内の数字はMSSMの作品順, 「①~⑤」は描かれたコマの順, 「C」はThのスクイグルへClが投影したもの, 「T」はClのスクイグルへThが投影したものをそれぞれ表わす。また「物語1~5」は作られた物語の順である。

第1期 導入期：MSSM(1)~(10)

MSSM(1) ①Cカタツムリ ②T家 ③Cコウモリ ④Tテント ⑤C雪ダルマ

(物語は「うまく作れません」)

MSSM(2) ①Tクジャクの羽根 ②C鳥(水鳥) ③T波 ④C吊り橋 ⑤T飛行機雲 ⑥C握りこぶし

(物語は作れない：図2)

MSSM(4) ①Cメガネ ②Tタヌキ ③C波 ④T女の子 ⑤C指を組んだところ ⑥T白衣 ⑦C新幹線

(物語は作れない：図3)

MSSM(6) ①Cネズミ ②Tハケ ③C恐竜 ④Tサル ⑤Cジェットコースター

(物語は「…ちょっと作れない…」：図1)

MSSM(8) ①Cテント ②T帽子をかぶった男の人 ③Cチョウ ④T女の子 ⑤Cウシ

(物語は「…ちょっと…」と言い作れない) *お互いに関連がありそうなものが描かれたが物語は作れない。

MSSM(10) ①C きゅうけつき ②T 怖そうな犬 ③C くるま ④T 宇宙ステーション ⑤C アヒル

(物語はしばらく考えたが「…作れないです…」)

第2期 展開期：MSSM(11)～(25)

MSSM(13) ①T サッカー選手 ②C にわとり ③T 南方のサル ④C かにのはさみ ⑤T 雨に降られた昔の旅人たち

(今回も物語は作れず)

MSSM(14) ①C カヌー ②T プールに飛びこむ人 ③C 柿 ④T カラス ⑤C ブランコ

(物語は作れず)

MSSM(15) ①C ビール ②T ビアホール ③C うたを歌う人 ④T コンサートのステージ ⑤C ごうかな家
物語1「貧乏な男がいました。その男は酒が大好きだったけど1杯のビールを買うお金もありませんでした。そこで歌うことが得意だった男はビアホールでアルバイトをしようと思い、歌を歌ってきかせる仕事をもらいました。そのビアホールでお客さんに聞かせた歌がとてもひょうばんが良く数日後に男の家にある人がやって来ました。その人は男に、あなたの歌を大勢の人に聞かせてあげたいとスカウトに来ました。男はそれをひきうけて、コンサートでうたをうたい、それがとてもひょうばんが良く大成功をしました。男はやがてごうかな家を建て、幸せに暮らしました」(図6)

MSSM(21) ①C 柿 ②T 山の道 ③C 人力車, 4.Th: 昔の子ども, 5.Cl: かっぱ

物語2「昔、田舎の村に2人の子供を持つ男がいた。その男にはあまり金がなく、子供にもいい食べ物を食べさせることもできなかった。そこで男は上京して金をかせようと、江戸に行った。その子供たちはその間、林の柿の木から柿の実を取って食べたり、畑から物を盗んだりしていた。ある日、2人の子供は林の川でかっぱと出会った。かっぱは柿を食べている子供たちを見て、その柿をくれたら、一つ願いをかなえてやると言った。川に住んでいて、柿を食べられないそのかっぱに、子供たちは柿をもぎとってあげた。すると、遠くはなれた江戸で働いていた男の人力車には、不思議なことにお客がたくさん乗るようになった。金をもうけた男は、2人の子供がいる村へ帰って、いい服を着せてやったり、ごちそうをたべさせたりして、幸せに暮らした」

MSSM(22) ①C トランプ ②T ジュース ③C ボブスレー ④T 宝石の指輪 ⑤C 金ののべ棒

(描かれた絵にはかなり関連があるように思うのだが、Aくんは「ちょっと作れません」と言う)

MSSM(24) ①C F1カー ②T S字コーナー ③C サーカス小屋 ④T 空中ブランコ ⑤C ピラミッド

(「ピラミッドがちょっと…。今日は調子悪くてサッと思いつかなかった」と言い物語は作れず)

MSSM(25) ①C モアイ ②T 水夫 ③C 大波 ④T 無人島 ⑤C とり

物語3「船で旅をしていた一行がいた。ある晩、突然海に波が来てその船に乗っていた人たちのほとんどは、海にのみこまれてしまった。その次の朝、1人の船に乗っていた水夫は目覚めるとある島についていた。その島にはモアイがあった。その水夫が目覚めたとき、そばに1羽の鳥がいた。水夫は仲間達がいなくなり、1人で無人島にいることを不安に思ったが、そばにいた1羽の鳥をただ一人の友達だと思い、さびしさをまぎらわしていた。そうしてその鳥と何か月もいっしょに過ごした。鳥は水夫をすっかり信頼し、なついていった。水夫はその鳥に、助けてほしいということと、目印になるモアイがある島に自分がいることを書いた手紙をくわえさせ、空にはなした。そうした数日後、その鳥を乗せた船が島に助けに来了」(図7)

第3期 深化期：MSSM(26)～(35)

MSSM(30) ①C 馬車 ②T 城 ③C つり橋 ④T 戦士 ⑤C ワニ

(物語は「…作れそうで作れない。5.の「ワニ」は、3.の「つり橋」に描かれた川にいるつもりで描いたのだけれど…」と説明する)

MSSM(32) ①C ロケット ②TUFO ③C 雷 ④T カミナリさま ⑤C 自転車

(物語は「作れそうで…作れない。「雷」と「カミナリさま」,「自動車」の煙で大気汚染、とか考えたけど、他のとうまくつながらなくて…」)

*少し言葉での交流が図れる感じになってきている。

MSSM(33) ①C スラローム ②T 聖火台 ③C トーチリレー ④T 表彰台 ⑤C 選手

(物語は「関係のある物ばかりだけど、オリンピックの。でも話のつながりが、何か…作れなくて」と言い、作れず)

MSSM⁽³⁴⁾①C 冠 ②T タカ ③C 闘技場 ④T 戦士 ⑤C 剣を持つ手

物語 4 「昔、ある二つの国でささいな事から国と国との対立することにまで発展してしまい、その 2 つの国の王が両方の国から、一人ずつその国で一番強い者を出して闘わせ、決着をつけようとなりました。そのあたりの平和を昔から守っていた、動物のタカの神は、それを見て、その闘いのある闘技場に向かいました。そこでは、2 つの国の 2 人の人が闘いを始めていました。タカはささいな事で力で争い事をして、もめごとを力で決着を着けさせようとした、2 人の国王を見て、とても恐ろしく、(怒りの書き間違いか?)」と、そこまで書いて手を止め、「最初は『怒ったタカの神が戦士の手を切り落とした』という話にしようと思って書き始めたけど、…でも戦士が悪い訳じゃないし…『何か違うな』という感じがして、うまく話がつけられません」と言う。結局、話の結末は作られない(図 5)。

MSSM⁽³⁵⁾ ①C ラグビーボール ②T 審判 ③C トラック ④T 相手ゴールへ攻め込む ⑤C キック
(全てラグビーに関係するものが描かれたが、物語は「浮かびません」)

第 4 期 終結期：MSSM⁽³⁶⁾～(42)

MSSM⁽³⁶⁾ ①C 風車小屋 ②T たつまき ③C うで時計 ④T 人工衛星(気象観測衛星) ⑤C ワニ
(物語は作れず。「3.で『うで時計』くらいしか思い浮かんで、うまくつながらなくなってしまっ…」と言う)

MSSM⁽³⁷⁾ ①C とびこみ ②T サーフィン ③C 川下り ④T 水上スキー ⑤C プール
(物語は作れず。「水に関係のあるものばかりだけど、話を作るのはちょっと…」)

MSSM⁽³⁸⁾ ①C ロボット ②T リモコン装置 ③C 街 ④T 円盤 ⑤C カプセル
(物語は作れず。「みんな関係がある…近未来的というか…」と説明。3.の「街」も近未来的にしたかったという)

MSSM⁽³⁹⁾ ①C トランプ ②T ピエロ ③C 空中ブランコ ④T パラシュート ⑤C ホバークラフト
(5.の「ホバークラフト」が「関係ないものだから…」と言い今回も作品は作らず)

MSSM⁽⁴⁰⁾ ①C 木 ②T マサカリ ③C ブランコ ④T クマデ ⑤C トマト

物語 5 「(『途中までですけど』と前置きして)ある所に 1 本の木がありました。その木は、子供の遊び場になっていて、そこは子供たちが集まる場所でした。ある時 1 人の人がその土地を買いたいと言いました。その人は土地を買って、そこにあった木を切って、人を雇い、そこで畑をたがやさせました。でも、そこには、いい野菜がありませんでした」と一気に書く。「このあと、どうすればいいのかわかりません」と言い、本当はこの後にまだ物語の続きがあるらしい(図 8)。

MSSM⁽⁴²⁾

①C かやぶきの家 ②T 田んぼと山の上の神社 ③C くわ ④T 昔の旅人 ⑤C おちょうし
(「話ではできなくて…」と言い、日付と名前だけ記入して終了)

【巻末資料 2：事例 B の MSSM 作品と物語の例】

* 以下「MSSM ()」の () 内の数字は MSSM の作品順、「①～⑤」は描かれたコマの順、「C」は Th のスクイグルへ CI が投影したもの、「T」は CI のスクイグルへ Th が投影したものをそれぞれ表わす。また「物語 ○」の○の数字は各回で作られた物語である。

第 1 期 導入期：MSSM⁽¹⁾～(9)

MSSM⁽¹⁾ ①C なわとび ②T ヘビ ③C 電話 ④T イス ⑤C トリ

物語 1 「ヘビが電話でトリさんに、『一緒になわとびをしましょう』と誘った。イスのところで待ち合わせすることにしました」

MSSM⁽²⁾ ①C 魚 ②T 魚二匹 ③C 竜巻 ④T 空を飛ぶトリ ⑤C 噴水

物語 2 「赤い魚と青い魚、それにもう一匹の青い魚が噴水のある池の中で遊んでいました。そこへ空からトリが飛んできて魚たちを食べてしまおうとしました。でも竜巻が起こってトリはやられてしまい、魚たちは助かりました」

MSSM⁽³⁾ ①C 木 ②T 表彰台 ③C ひまわり ④T 自転車 ⑤C いちごのショート

物語 3 「ひまわりの花が咲く頃、自転車のレースがあった。この木のところまで。一等賞になった人には賞品にいちごのショートケーキが出ました」

MSSM⁽⁴⁾ ①C 磁石 ②T 一輪車 ③C 道 ④T ローソク二本 ⑤C 桃

物語4「夜、暗い道をローソクを持って照らしながら一輪車で走っていました。すると桃が落ちていたので磁石でくっつけて取りました」

MSSM(5) ①C 帽子 ②T 眼鏡 ③C ローソク ④T 缶詰め ⑤C 花束

物語5「帽子をかぶって眼鏡をかけたおじさんが、お誕生日のお祝いの花束を持って遊びに行きました。すると停電になったのでローソクをつけて缶詰を食べました」

MSSM(6) ①C 葉っぱ ②T キツネ ③C アリ ④T イヌ ⑤C トリ

物語6「キツネさんが葉っぱを頭にのっけてイヌに化けた。それからトリさんがアリを食べようとしていたのを助けて、アリさんは食べられずに済みました」

MSSM(9) ①C ヘビ ②T キツネ ③C 魚 ④T ゾウの足 ⑤C グラスのジュース

物語9「ヘビさんがグラスのジュースを飲んでいると、キツネさんが魚を持ってきて『交換しよう』と言いました。ところがそこへゾウさんがやってきて二つとも取ってしまいました」

第2期 動揺期：MSSM(10)～(19)

MSSM(10) ①C ハンカチ ②T ジュースの缶 ③C ちょうちょ ④T 郵便受け ⑤C 月

物語10「半月の夜、ちょうちょが郵便を取りに行ったら、郵便受けの中にハンカチとお金が入っていました。ちょうちょはそのお金でジュースを買って飲みました」

MSSM(11) ①C 空 ②T ウサギ ③C リンゴ ④T 流れ星 ⑤C 家（小屋）

物語11「家の窓から外をながめていたら空を流れ星が流れていきました。それを見ていたウサギさんたちは『リンゴが食べたいな』と願いごとをしました」(図9)

MSSM(12) ①C 電灯 ②T 傘 ③C ペンギン ④T ツル ⑤C 月（三日月）

物語12「三日月の夜に、傘を持ってペンギンが歩いていました。街灯の電球の下でツルさんと待ち合わせなのですが、まだツルさんはきていません」

MSSM(13) ①C 女の子 ②T ネコ ③C ラッコ ④T アヒル ⑤C 家

物語13「女の子が水族館に行ったらラッコを見て、動物園に行ったらアヒルを見ました。そして帰ってきたら、家の前でネコが待っていました」

MSSM(14) ①C 歌う女の子 ②T 踊る人たち ③C 葉っぱ ④T 車 ⑤C 傘

物語14「女の子が車に乗って出かけ、大きな声で歌い始めました。それを聞いて踊り出す人たちもいました。しまいには葉っぱまで落ちてきたので、女の子は傘をさして葉っぱをよけながら歌いました」(図11)

MSSM(16) ①C プリン ②T 車 ③C 魚 ④T 星空 ⑤C 釣竿

物語16「ある夜、車に乗って、釣竿を持って釣りに出かけました。魚が三匹釣れました。帰りにプリンを買って食べました」

MSSM(17) ①C 小人 ②T ライオン ③C 水槽の魚 ④T ダチョウ ⑤C スイカ

物語17「ある日小人が一人で水槽の中の魚を見ると、ライオンさんとダチョウさんがやってきて『一緒に遊ぼう』と言いました。それからスイカが落ちているのを見つけたので皆で食べました」

MSSM(18) ①C コーヒー ②T ちょうちょ ③C 電話 ④T 女の子 ⑤C 道路

物語18「女の子が道を歩いていたら電話ボックスを見つけたので、友達に電話して誘って、二人でコーヒーを飲みました。そこへちょうちょが飛んできました」

第3期 自省期：MSSM(20)～(32)

MSSM(20) ①C 歯ブラシ ②T 目薬 ③C 恐竜 ④T ハサミ ⑤C 木

物語20「恐竜がハサミで木の葉を切って食べました。それから歯ブラシで歯をみがいて、目薬を差しました」

MSSM(21) ①C パン ②T お城 ③C 男の子 ④T ウサギ ⑤C 木の机

物語21「男の子がウサギと一緒ににお城に行きました。お城の中に木の机があって、その上にパンが置いてありました」

MSSM(22) ①C ハサミ ②T ワラビ ③C 虹 ④T 溶接してる所 ⑤C ウサギ

物語22「工事をしている近くにワラビが生えていて、かわいそうだったのでウサギがハサミで切ってあげました。その時空に虹が出ました」

MSSM(23) ①C テニスボール ②T イカ ③C おにぎり ④T 城の門 ⑤C 男の子

物語23「男の子が門の近くでテニスをしていたら、ボールが海に落ちてしまって、イカがボールを握って離してくれません。そこで男の子が『おにぎりをあげるからボールを返して欲しい』と言っておにぎりをあげたら、イ

カは引きかえにボールを返してくれました」

MSSM(24) ①C サル ②T リンゴの木 ③C ホースの水 ④T 鳥 ⑤C キツネ

物語24「サルがリンゴの木にホースで水をかけてやったら水の勢いでリンゴが枝から落ちてしまった。そのリンゴを鳥とキツネが奪いあった」

MSSM(25) ①C パン ②T かじ屋さんの仕事場 ③C イヌ ④T サンドイッチ ⑤C 小川

物語25「イヌが飼い主の仕事場に行ったら、小川まで散歩に連れて行ってもらいました。それからイヌは食事にパンをもらい、飼い主は自分の食事にサンドイッチを食べました」

MSSM(26) ①C 男の子 ②T 野球のボール ③C ヨット ④T 四つ葉のクローバー⑤C ミカン

物語26「男の子が野球をしていて、ボールを拾おうとしたら、四葉のクローバーを見つけた。『何かいいことあるかな?』と思っていたら、ヨットのおもちゃが当たって、うれしくてミカンを食べた」

MSSM(27) ①C 旗 ②T ジャンプする人 ③C ボールが飛んできた ④T 風車 ⑤C チューリップ

物語27「風車のある草原で男の子がジャンプして遊んでいたら、ボールが飛んできてチューリップに当たって花が折れてしまった。でも魔法の旗で花はまた元どおりになった」

MSSM(28) ①C ニワトリ ②T ゾウ ③C 葉っぱ ④T 水の入った洗面器 ⑤C 恐竜

物語28「ニワトリさんとゾウさんが水を飲んでいたら恐竜が出てきて二匹を食べようとした。それでニワトリとゾウは葉っぱに乗って逃げた」

MSSM(29) ①C イヌ ②T じょうろ ③C 男の子 ④T 噴水 ⑤C 手

物語29「男の子がイヌを連れて噴水のある公園へ散歩に行った。そこで男の子は噴水の池の水の温度を手をつけて測ってから、じょうろで水をくんでイヌにかけて洗った」

MSSM(31) ①T タコ ②C 羽根 ③T ネズミ ④C イヌ ⑤T トンネルの入口

物語31「イヌがトンネルの向こうにいるネズミに会いに行くと、羽根つきをして遊んでいたら、空にタコが飛んでいた」

MSSM(32) ①T 魚 ②C 卵からヒナが出てきたところ ③T 歯車 ④C スプーン⑤T 鳥

物語32「鳥のお母さんが卵を温めていたけれど、なかなか卵がかえらなかったで、スプーンで殻を叩いて割ったら中からヒナが生まれてきた。それからお母さん鳥はエサの魚を取りに行った。それからヒナと一緒に工場の歯車を見に行った」

第 4 期 展開期：MSSM(33)～(39)

MSSM(33) ①T キツネ ②C 男の子 ③T 流れ星 ④C スイカ ⑤T コンパス

物語33「流れ星が落ちたのを見て、男の子がコンパスで方角を確かめて、落ちた方へ行ってみた。するとそこにはキツネがいたので（男の子は）スイカをやった」

MSSM(34) ①C かさ ②T 女の子 ③C 道路 ④T 家 ⑤C りんご

物語34「女の子がかさをさして道路を歩いていると車の人が家まで送ってくれたのでおれいにりんごをあげた」

MSSM(36) ①C かたつむり ②T 金魚 ③C ハウス ④T トンネルの出口 ⑤C にじ

物語36「ハウスの中の水そうの金魚にかたつむりがあいに行くと汽車によってトンネルを抜けたらにじがみえるといいねと話している」

MSSM(37) ①C はしご ②T お月さま ③C ねずみ ④T チーズ ⑤C とり

物語37「おなかをすかしたねずみがお月さまをチーズと見まちがえてはしごでのぼっていったらおりられなくなってとりになすけてもらった」

MSSM(38) ①C 家族 ②T 波乗りをする人 ③C 花びんの花 ④T ウサギの親子 ⑤C カメ

物語38「人の家族とウサギの親子が波乗りする人を見てるとカメがやってきて花をくれたので花びんにさしてかざった」(図12)

MSSM(39) ①T リボンの女の子 ②C ぞう ③T 三人の魔女 ④C 貝がら ⑤T いたずら小僧

物語39「三人の魔女にリボンの女の子が貝がらにとじこめられてそれを、いたずら小僧がゾウによってやってきてリボンの女の子を助けた」

A Formal Analysis for Understanding Expressions in MSSM : Consideration of Two Adolescent Cases

IMADA Yuzo

The purpose of this study is a formal analysis for understanding expressions in MSSM (Yamanaka, 1984). The author modifies the formal analysis viewpoints (Kishimoto, 2005) for this study, and tries to notice new findings about two adolescent cases using MSSM.

The results are as follows : (1) Formal analysis is useful for understanding the relationships change between the therapist and the client during the MSSM sessions. (2) Although the pictures or stories in MSSM are expressed almost same pattern, some detail changes must be found, and they became the keys for understanding the clients.